

BACKGROUND STORY

After an era of political unrest in the early 21st century, the predicated shortage of natural resources resulted in the downfall of the world economy.

With even the most powerful countries in the world going bankrupt, several of the largest companies acquired most military resources, and waged war after war against their competitors in a bid for more territory, resources and corporate secrets. In this newly shaped world, the majority of human kind lives in old cities with no hope for a better life in the future. Only the elite, the rich and powerful, live in new cities build on the borders of the old cities. The people in the slums have only one thing to look forward to, the illegal underground races all over the world.

These races began being held in 2051, and they became popular in no time. Custom built massive racing machines compete in tournaments all over the world. Poor and rich, both take heavy interest in these races, gambling on the winners, and sometimes even supporting a certain driver which no one would ever admit. For the first time, nine legal tournaments will be organised where only the best of the best drivers will be admitted. Will you be part of history?

DRIVING & DEFAULT CONTROLS

Key	Action
 button	Accelerate / Select menu option
 button	Brake / Reverse
 button	Fire weapon
Directional buttons  / 	Steering
Analog stick  / 	Steering
 button	Pause race / Select menu option
 button	Change camera
 or  buttons	Activate StateShifts

GAMEPLAY SCREEN



PAUSE MENU

This is the PAUSE menu (accessed by pressing **START** during a race). Below is a brief description of how the menu items work:

- | | |
|-----------------------|--|
| Back To Game: | Resume racing |
| Retry: | Retry the track you currently racing |
| Sound - Music: | Change the sound and music volume |
| StateShifts: | See the different StateShift button combinations |
| Exit Game: | Go back to the main menu |

PLAYER PROFILES

When you start up StateShift for the first time, you will be asked to create a profile using the profile manager. During a MULTIPLAYER game, this name will be projected on top of your vehicle.

When a profile is found on the Memory Stick Duo™ the game will autoload the "default" profile (your last selected profile). You can manually change your selected profile by selecting **OPTIONS** and then "Profile". You can also delete an existing profile or create new ones from this screen.

When in progress automatically saved to a Memory Stick Duo™, the game will display save screen, like the one below. Whilst saving, don't turn off your PSP® system, set it to sleep mode or eject your Memory Stick Duo™, as this can cause damage to any saved game data. Please note, profile data can only be saved if you have a Memory Stick Duo™ inserted.

CHARACTERS

The game features 6 different characters, each with their own vehicle. Some of these characters are directly playable from the start, while others need to be unlocked within CAREER MODE.

Any items that you unlock while playing the game will remain with the current character you are playing as. So, after unlocking a special StateShift whilst playing with Leonard Keyes, only Leonard Keyes will be able to activate that StateShift. After completing the game (all tournaments and challenges) with one character, you'll be able to restart with another.

STATESHIFTS

StateShifts are what differentiate your vehicle (and your competitors) from regular vehicles. These StateShifts can be unlocked by completing tournaments in Career mode.

All StateShifts will require some energy. This can be earned by drifting, or by picking up special StateShift energy pickups.

The StateShifts that can be unlocked are:

Name	Icon	Description
Dragster		Accelerates your vehicle, but limits your steering capabilities
Scorch		Add strong steering possibilities to your vehicle
Mammoth		This StateShift makes your vehicle very strong, so no exploding when crashing to a wall. Crates can be destroyed without a drop in speed. As a bonus you can destroy other cars by ramming into an opponent.
Ghost		When activating this StateShift, your vehicle goes to another dimensional state. You will bounce off walls, drive through crates and most of all weapons won't effect you at all.

WEAPONS

After unlocking the Ghost StateShift, weapons will be unlocked in races. The weapons that can be picked up are:

Name	Icon	Description
Missiles		Three missiles will auto lock-on the racer in front of you. Only a sharp turn and round a corner can save you!
Mine		Drop a mine behind you.
Cluster bomb		Shoot three rounds of three small bombs at everybody in front of you. These can destroy multiple racers.
EMP		A very powerful weapon. This will destroy everyone around you. It only has a small radius, but when someone is close to you they're gone!

If an opponent fires a weapon, and you are probable target, the weapon indicator will pop up. This indicator will show how much time you have before a weapon hits you. You can dodge weapons by activating the Ghost StateShift.

GAME TYPES

CAREER MODE

This is the main mode of the game. There are nine (9) different tournaments to progress through. By playing and winning these tournaments the player unlocks extra stages and items in the game.

For every track completed during a tournament, you will earn a number of points (see table below).

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Points	12	10	8	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1

QUICK RACE

A one-off race against 15 opponents. Pick one of up to 16 different tracks and start your engines!

TIME TRIAL

Set new records and beat your best lap times, by racing in TIME TRIAL mode. After setting YOUR first time (and after that race, the best record), a "ghost image" of that run will race next to you in subsequent races.

Note: Ghost data will take around 224 KB of space on the Memory Stick Duo™.

CHALLENGES

There are three different Challenges that can be unlocked in StateShift, by completing tournaments in CAREER MODE. For every challenge a medal can be earned for every track in the game. So to complete the game for 100%, you need to get 14 medals (for each track one) in three challenges so that makes 42 different gold medals to be earned, good luck!

The Challenges are:

Name	Icon	Description
Energy Drain		Your StateShift energy is draining, make sure that it won't hit the zero, because then it is game over. So drift a lot and pick up those energy pickups!
Critical Damage		In this challenge you may only crash for three times, the fourth time, your vehicle is beyond repair.
Check-points		Get to the next checkpoint in time, if you don't Game Over!

TUTORIAL

When you are rewarded by getting a new StateShift, a tutorial is unlocked on how to use this StateShift. This tutorial will be automatically shown the next tournament you start, but it can be selected in the main menu, so that you can practice this StateShift a bit more.

MULTIPLAYER

Use the PSP® Ad Hoc Mode to enjoy a wireless battle against up to four friends. Load up the game, turn on the WLAN switch and then select MULTIPLAYER. In the MULTIPLAYER menu the host can edit the following options:

- The racetrack (all tracks are always available during multiplayer)
- Weapons
- Destructible objects
- Energy Pickups

Both the host and the client can change their character by pressing the  button.

AD HOC MODE

Connect to your friends via Ad Hoc Mode and challenge them to a MULTIPLAYER game.

Setting up Ad Hoc Mode

Before starting an Ad Hoc Mode game, ensure that all players set up their PSP® systems as instructed below.

1. Specify the game settings for Ad Hoc Mode. Using the PSP® system's Home Menu all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic'. If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either 'Ch1', 'Ch6' or 'Ch11' (i.e. everyone should use the same setting)
2. Set the WLAN switch to 'On'. Slide the WLAN switch to the ON position before play. The switch must be left in the ON position whilst playing.
3. Whilst you're playing, the PSP® systems should be kept as close together as possible.
4. Select MULTIPLAYER, then connect to a Wireless Local Area Network. Choose whether you wish to join a game which has already been initiated by a friend, or allow a friend to connect to a game hosted by you.

NOTE: MULTIPLAYER is for 2 - 4 players.

CREDITS

ENGINE SOFTWARE STAFF

Executive Producer

NO WUBBELS

Associate Producer

RUUD VAN DE MOOSDYK

Lead Programmer

JEROEN SCHMITZ

Programmers

JAN-LIEUWE KOOPMANS

JORIS VAN GASTEREN

PIM KOOMEN

Core Technology Programmer

Joris van Gasteren

Physics Programmer

JEROEN SCHMITZ

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Physics powered by

MEQON Research AB

User Interfaces

PIM KOOMEN

Audio Programmer

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Art Director

ROMBOUT CASANDER

Artists

ARJEN VAN HAREN

CHRISTIAAN VAN HOEGEE

MAARTEN ZWETSILOOT

MARCO WILLEMSSEN

MATTHEW WILMOT

SANDRA MEIJER

ERIK BAKKER

Lead Level Designer

MARCO WILLEMSSEN

Concept Artist

ROMBOUT CASANDER

Character Concept Artist

SJOERD WENTING

Scripting

ARJEN VAN HAREN

JAN-LIEUWE KOOPMANS

PIM KOOMEN

Lead Designer

RUUD VAN DE MOOSDYK

Game Design

STATESHIFT TEAM

Audio & Music by

BART ROIJMANS

Special Thanks to

FERNANDO SMIT

GORDON HALL

DARREN JOBLING

IGOR FRIED

MARTIN JANSE

MARCUS LYSSEN

MATTHEW CONTE

DAVID FAHRER

MARK GREENSHIELDS

SANDRA VAN ONNA

RENE VAN ONNA

RUDY DE JONG

COEN CAMPMAN

SARAH AMZAH

HARRY VAN HOREN

RICHARD MANDEL

LAUGHING JACKAL LTD

Development Manager

DAREN MORGAN

Senior Producer

ALASDAIR EVANS

Producer

SIMON DAVIS

Lead Tester

STEPHEN BARBER

QA

ROSS BRIERLEY

BEN ROGERS

Art direction & packaging

STUART NEAL

STATESHIFT © Copyright 2007

Engine Software BV,

All Rights Reserved.

DESIGNED AND DEVELOPED BY

ENGINE SOFTWARE BV

www.engine-software.com

STATESHIFT

CONTEXTE DE L'HISTOIRE

Au 21^e siècle, après une ère de troubles politiques, la pénurie de ressources naturelles annoncée a eu pour conséquence l'effondrement du monde économique.

Même avec la faillite des grandes puissances, plusieurs grandes entreprises ont fait l'acquisition de la plupart des ressources militaires, entreprenant guerre après guerre contre leurs concurrents dans une surenchère dans la conquête de territoire, des ressources et de secrets d'entreprise. Dans ce nouveau monde qui se dessine, la majorité des hommes vivent dans les anciennes villes sans espoir d'une vie future meilleure. Seule l'élite, les nantis et les puissants, vit dans les villes nouvelles construites en bordure des anciennes villes. Les habitants des quartiers pauvres ne vivent que pour une chose : les courses illégales et clandestines à travers le monde.

Ces courses ont commencé à être organisées en 2051, et elles sont devenues populaires en un rien de temps. D'énormes engins de courses, faits sur commande, concourent dans les tournois mondiaux. Pauvres et riches montrent le même intérêt pour ces courses, pariant sur les vainqueurs, et parfois même, encourageant un pilote en particulier ce que personne ne voudra reconnaître. Pour la première fois, neuf tournois légaux seront organisés où seuls les meilleurs pilotes seront admis.

Entrez-vous dans la légende ?

CONDUITE & PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

Touche	Action
Touche 	Accélérer / Sélectionner l'option Menu
Touche 	Frein / Marche arrière
Touche 	Dégâts de feu
Touches directionnelles  / 	Conduite
Joystick analogique  / 	Conduite
Touche 	Course Pause / Sélectionner l'option Menu
Touche 	Changer la caméra
 / 	Activer StateShifts

ÉCRAN DE JEU



MENU PAUSE

Menu PAUSE accessible en appuyant sur  lors d'une course. Ci-dessous se trouve le fonctionnement des objets du menu :

Revenir à la partie: Reprendre la course

Réessayer: Réessayer le circuit que vous êtes en train de faire

Son - Musique: Changer le son et le volume de la musique

StateShifts: Voir les différentes combinaisons de touches StateShift

Quitter la partie: Revenir au menu principal

PROFILS JOUEUR

En commençant StateShift, vous devez créer un profil grâce au gestionnaire de profil. Lors d'une partie MULTIPLAYER (multijoueur), ce nom apparaît au-dessus de votre véhicule.

Quand un profil est trouvé dans le Memory Stick™, la partie charge automatiquement le profil par défaut (dernier profil sélectionné). Vous pouvez manuellement changer le profil sélectionné en choisissant OPTIONS, puis "Profile" (profil) soit supprimer un profil existant soit en créer un nouveau. Quand la progression est automatiquement sauvegardée sur un Memory Stick™, le jeu affiche un écran de sauvegarde comme ci-dessous. Lors de la sauvegarde, il ne faut ni éteindre votre PSP® (PlayStation®Portable) ni mettre la console en mode veille ou éjecter votre Memory Stick™, car les données de jeu sauvegardées pourraient être endommagées.

Remarque : les données de profil ne peuvent être sauvegardées que si un Memory Stick™ est inséré.

PERSONNAGES

Le jeu comporte 6 personnages différents, chacun possédant son propre véhicule. On peut incarner certains personnages depuis le début, tandis que d'autres doivent être débloqués dans CAREER MODE (mode carrière).

Tous les objets débloqués en jouant sont valables pour le personnage avec lequel vous jouez. Donc, après avoir débloqué un spécial StateShift en jouant avec Leonard Keyes, seul lui pourra l'activer. Après avoir terminé la partie (tous les tournois et défis) avec un personnage, vous pouvez recommencer avec un autre.

STATESHIFTS

Les StateShifts sont ce qui différencie votre véhicule (et vos participants) des véhicules ordinaires. Ces StateShifts peuvent être débloqués en terminant les tournois en mode carrière.

Tous les StateShifts demandent de l'énergie. Cela peut être gagnée en conduisant ou en ramassant les bonus spéciaux d'énergie StateShift.

Les StateShifts, qui peuvent être débloqués, sont :

Nom	icône	Description
Dragster		Accélère votre véhicule, mais limite votre capacité à manœuvrer
Scorch (marque de roussi)		Ajoute de fortes possibilités pour manœuvrer votre véhicule
Mammoth (mam-mouth)		Ce StateShift consolide votre véhicule pour qu'il n'explose pas en rentrant dans un mur. Les caisses peuvent être détruites sans perte de vitesse. Avec ce bonus, vous pouvez détruire les autres voitures en percutant un adversaire.
Ghost (fantôme)		En activant ce StateShift, votre véhicule passe dans un autre état dimensionnel. Vous rebondissez contre les murs et passez sur les caisses et la plupart des armes n'ont aucun effet sur vous.

ARMES

Une fois Ghost StateShift (StateShift fantôme) débloqué, les armes sont débloquées pour les courses. Les armes pouvant être ramassées sont :

Nom	Icône	Description
Missiles		Trois missiles peuvent être verrouillés sur le pilote devant vous. Seul un virage serré et en passant le tournant peut vous sauver !
Mine		Lancer une mine dans votre sillage.
Bombe à fragmentation		Tire trois salves de trois petites bombes sur tous ceux se trouvant devant vous. Ces bombes peuvent détruire de multiples pilotes.
EMP		Une arme très puissante qui peut détruire tous ceux autour de vous. Elle n'a qu'un petit rayon. Mais, quand quelqu'un se trouve à proximité de vous, il y reste !

Si un adversaire tire et que vous êtes une cible probable, l'indicateur d'armes s'affiche. Cet indicateur vous indique le temps dont vous disposez avant d'être touché. Vous pouvez parer en activant le Ghost StateShift (StateShift fantôme).

TYPES DE JEU

CAREER MODE (mode carrière)

C'est le mode principal du jeu. Il y a neuf (9) tournois différents dans lesquels il faut progresser. En jouant et en gagnant ces tournois, le joueur débloquent des niveaux et des objets supplémentaires dans le jeu.

Pour chaque circuit terminé durant un tournoi, vous gagnez un certain nombre de points (voir le tableau ci-dessous).

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Points	12	10	8	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1

QUICK RACE (course rapide)

Une course exceptionnelle contre 15 concurrents. Choisissez un circuit parmi les 14 différents circuits proposés et faites vombrir votre moteur !

TIME TRIAL (contre-la-montre)

Établissez de nouveaux records et battez vos meilleurs temps par tour, en courant dans le mode TIME TRIAL (contre-la-montre). Après avoir établi VOTRE premier temps (et après cette course, le meilleur record), une image fantôme de cette course concourra à vos côtés dans les courses suivantes.

Remarque : Les données „fantôme” prennent environ 224 KB d'espace libre sur le Memory Stick Duo™.

DÉFIS

En terminant les tournois en CAREER MODE (mode carrière), trois défis différents peuvent être débloqués dans StateShift. Pour chaque défi, vous pouvez remporter une médaille pour chaque circuit du jeu. Pour aller au bout de la partie, vous devez remporter 14 médailles (une pour chaque circuit) dans les trois défis, ce qui fait un total de 42 médailles en or à gagner. Bonne chance !

The Challenges are:

Nom	Icône	Description
Energy Drain (absorption de l'énergie)		L'énergie de votre StateShift est drainée, faites en sorte de ne pas atteindre zéro sinon c'est la fin de la partie. Déportez-vous et ramassez ces bonus d'énergie !
Critical Damage (dégâts critiques)		Dans ce défi, vous ne pouvez vous écraser que trois fois. La quatrième fois, votre véhicule n'est plus réparable.
Check-points (points de contrôle)		Atteignez le prochain point de contrôle dans les temps, sinon c'est la fin !

DIDACTICIEL

Quand vous êtes récompensé en obtenant un nouveau StateShift, un didacticiel expliquant comment utiliser ce StateShift est débloqué. Ce didacticiel est automatiquement affiché au début du prochain tournoi, mais il peut être sélectionné dans le menu principal, afin de vous permettre de vous entraîner un peu plus avec ce StateShift.

MULTIJOUEUR

Utilisez le mode Ad Hoc du système PSP® (PlayStation®Portable) pour vous engager dans une bataille sans fil avec quatre amis maximum. Chargez le jeu, allumez l'interrupteur WLAN, puis sélectionnez MUTIPLAYER (multijoueur).

Dans le menu MUTIPLAYER (multijoueur), l'hôte peut éditer les options suivantes :

- Le circuit de la course (tous les circuits déjà disponibles pendant le mode multijoueur)
- Les armes
- Les objets qui peuvent être détruits
- Les bonus énergie

L'hôte et le client peuvent tous deux changer leur personnage en appuyant sur la touche .

MODE AD HOC

Connectez-vous avec vos amis via le mode Ad Hoc et défiez-les dans une partie MUTIPLAYER (multijoueur).

Installation du mode Ad Hoc

Avant de commencer une partie en mode Ad Hoc, assurez-vous que tous les joueurs installent leur système PSP® en suivant les instructions suivantes :

1. Spécifiez les paramètres de jeu pour le mode Ad Hoc. Lors de l'utilisation du menu Home du système PSP®, tous les joueurs doivent sélectionner 'Settings' (paramètres), puis 'Network Settings' (paramètres réseau) et régler 'Ad Hoc Mode' (mode Ad Hoc) sur 'Automatic' (automatique). Si le réglage 'Automatic' (automatique) ne permet à personne d'établir une connexion, tous les joueurs doivent alors sélectionner soit 'Ch1', 'Ch6' ou 'Ch11' ; tout le monde doit avoir le même réglage.
2. Activez l'interrupteur WLAN. Poussez l'interrupteur WLAN sur la position ON avant de jouer. L'interrupteur doit rester en position ON en jouant.
3. En jouant, les systèmes PSP® doivent être maintenus aussi près que possible.
4. Sélectionnez MUTIPLAYER (multijoueur), puis connectez-vous au réseau local sans fil (WLAN). Choisissez entre rejoindre une partie qui a déjà été lancée par un ami ou permettre à un ami de se connecter à une partie hébergée par vous.

REMARQUE : Le mode MUTIPLAYER (multijoueur) est pour 2 à 4 joueurs.

CRÉDITS

ÉQUIPE DU LOGICIEL

Producteur exécutif

NO WUBBELS

Producteur associé

RUUD VAN DE MOOSDYK

Responsable Programmation

JEROEN SCHMITZ

Programmation

JAN-LIEUWE KOOPMANS

JORIS VAN GASTEREN

PIM KOOMEN

Programmation technologies

Joris van Gasteren

Programmation physique engine

JEROEN SCHMITZ

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Développement Physique engine par

MEQON Research AB

Interface utilisateur

PIM KOOMEN

Programmation audio

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Direction artistique

ROMBOUT CASANDER

Concepteur

ARJEN VAN HAREN

CHRISTIAAN VAN HOEGEE

MAARTEN ZWETSLOOT

MARCO WILLEMSSEN

MATTHEW WILMOT

SANDRA MELJER

ERIK BAKKER

Responsable conception des scènes

MARCO WILLEMSSEN

Concepteur

ROMBOUT CASANDER

Concepteur des personnages

SJOERD WENTING

Scénariste

ARJEN VAN HAREN

JAN-LIEUWE KOOPMANS

PIM KOOMEN

Responsable conception

RUUD VAN DE MOOSDYK

Concepteur jeu

STATESHIFT TEAM

Scénariste et montage de

BART ROIJMANS

Remerciements à :

FERNANDO SMIT

GORDON HALL

DARREN JOBLING

IGOR FRID

MARTIN JANSE

MARCUS LYSEN

MATTHEW CONTE

DAVID FAHRER

MARK GREENSHIELDS

SANDRA VAN ONNA

RENE VAN ONNA

RUDY DE JONG

COEN CAMPMAN

SARAH AMZAH

HARRY VAN HOREN

RICHARD MANDEL

LAUGHING JACKAL LTD

Départ de développement

DAREN MORGAN

Producteur exécutif

ALASDAIR EVANS

Producteur

SIMON DAVIS

Responsable de test

STEPHEN BARBER

et

ROSS BRIERLEY

BEN ROGERS

Direction artistique & casting

STUART NEAL

STATESHIFT © Copyright 2007

Engine Software BV,

Two Apple Islands

CONCEIVED & DEVELOPED

PAR ENGINE SOFTWARE

www.engine-software.com

STATESHIFT

STORIA

Dopo un'era di cambiamenti politici all'inizio del 21esimo secolo, la prevista carenza di risorse naturali ha portato al crollo dell'economia mondiale.

Con il fallimento di tutti i paesi, anche i più potenti, molte delle più grandi società hanno acquisito le maggiori risorse militari e dichiarato guerra dopo guerra ai propri avversari in una lotta per il territorio, le risorse e i segreti aziendali. In questo nuovo mondo, la maggior parte dell'umanità vive in vecchie città senza alcuna speranza per un futuro e una vita migliori. Solo l'élite, i ricchi e i potenti, vivono nelle nuove città costruite al confine con le vecchie. La gente nei bassifondi ha solo una cosa a cui dedicarsi: le corse illegali e segrete in giro per il mondo.

Queste corse sono iniziate nel 2051 e sono diventate subito popolari. Delle grandi macchine da corsa personalizzate competono in tornei in tutto il mondo. Ricchi e poveri, tutti hanno grosso interesse nelle gare, scommettendo sui vincitori e a volte appoggiando dei piloti che nessun'altro ammetterebbe. Per la prima volta, nove tornei legali saranno organizzati e solo i migliori piloti del mondo saranno ammessi.

Sarai parte della storia?

GUIDA E COMANDI

Tasto	Azione
Tasto 	Accelera / Scegli opzioni del menu
Tasto  button	Freno / Retromarcia
Tasto  button	Spara arma
Tasti direzionali  / 	Sterza
Pad analogico  / 	Sterza
Tasto  button	Pausa durante la corsa/ Scegli opzioni del menu
Tasto  button	Cambia visuale
 / 	Attiva i StateShift

SCHERMO DI GIOCO



MENU DI PAUSA

Questo è il menu di pausa (a cui puoi accedere premendo  durante la gara). Segue una breve descrizione delle funzioni del menu:

- | | |
|-----------------------|--|
| Back To Game: | Torna alla corsa |
| Retry: | Riprova a correre sul tracciato corrente |
| Sound - Music: | Cambia i volumi dell'audio e della musica |
| StateShifts: | Vedi le diverse combinazioni di tasti per i StateShift |
| Exit Game: | Torna al menu principale |

PROFILI DEL GIOCATORE

Quando avvia StateShift per la prima volta, ti sarà chiesto di creare un profilo usando il gestore di profili. Durante la modalità MULTI-PLAYER, questo nome sarà visualizzato in cima al veicolo.

Quando viene trovato un profilo sul Memory Stick™, il gioco caricherà automaticamente il profilo predefinito (l'ultimo profilo selezionato). Puoi cambiare manualmente il profilo impostato scegliendo OPTIONS e quindi „Profile“. Da questo schermo puoi anche eliminare o creare nuovi profili.

Il gioco mostrerà una schermata di salvataggio (come quella sottostante) quando salva automaticamente i progressi sul Memory Stick™. Durante il salvataggio, non spegnere o mettere in modalità sleep il tuo PSP® (PlayStation®Portable) e non estrarre il Memory Stick™, poiché i dati salvati potrebbero essere danneggiati. Nota che i dati del profilo possono essere salvati solo se hai inserito un Memory Stick™.

PERSONAGGI

Il gioco contiene 6 personaggi, ognuno col proprio veicolo. Alcuni di questi personaggi sono disponibili dall'inizio, mentre altri devono essere sbloccati in CAREER MODE (Modalità carriera).

Ogni oggetto sbloccato durante il gioco rimarrà col personaggio con cui stai giocando. Quindi se sblocchi uno StateShift speciale con Leonard Keyes, solo Leonard Keyes potrà attivarlo. Dopo aver completato il gioco (tutti i tornei e sfide) con un personaggio, potrai ricominciare con un altro.

STATESHIFT

Gli StateShift sono quello che rende unico il tuo veicolo (e quello dei tuoi avversari) rispetto ai veicoli normali. Questi StateShift possono essere sbloccati completando i tornei in modalità Carriera.

Tutti gli StateShift richiedono dell'energia. Puoi guadagnare energia derapando o raccogliendo degli oggetti contenenti energia StateShift.

Gli StateShift che possono essere sbloccati sono:

Nome	Icona	Descrizione
Dragster		Accelera il tuo veicolo, ma limita la tua capacità di sterzare.
Scorch		Potenzia la sterzata del tuo veicolo.
Mammoth		Questo StateShift rende il tuo veicolo molto resistente, quindi non esploderai più schiantandoti contro un muro e potrai distruggere le casse senza perdere velocità. Inoltre potrai distruggere le altre vetture speronandole.
Ghost		Attivando questo StateShift il tuo veicolo entrerà in un altro stato dimensionale. Rimbalzerai contro i muri, attraverserai le casse e soprattutto quasi tutte le armi non avranno alcun effetto su di te.

STATESHIFT

ARMI

Dopo aver sbloccato lo StateShift chiamato Ghost, le armi saranno sbloccate in tutte le gare. Le armi che si possono raccogliere sono:

Nome	Icona	Descrizione
Missiles		Tre missili saranno puntati automaticamente sul pilota di fronte: solo una svolta improvvisa intorno ad un angolo potrà salvarlo!
Mine		Lascia una mina dietro di te.
Bombe a fragmentation		Bomba a grappolo: spara tre piccole bombe a tutte le vetture in fronte a te. Può distruggere più veicoli.
EMP		Un'arma molto potente, distrugge tutti i veicoli intorno a te. Ha un piccolo raggio, ma se qualcuno ti è vicino è spacciato!

Se un avversario spara un'arma e tu ne sei il probabile bersaglio, apparirà l'indicatore dell'arma. Questo indicatore mostra quanto manca prima che l'arma ti colpisca. Puoi schivare l'arma attivando lo StateShift Ghost.

MODALITÀ DI GIOCO

CAREER MODE (MODALITÀ CARRIERA)

Questa è la principale modalità di gioco. Ci sono nove diversi tornei nei quali farti strada. Giocando e vincendo questi tornei potrai sbloccare livelli extra e nuovi oggetti nel gioco.

Per ogni percorso completato durante il torneo riceverai un certo numero di punti (vedi tabella sotto).

Posizione	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Punti	12	10	8	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1

QUICK RACE (CORSA RAPIDA)

Una corsa singola contro 15 avversari. Scegli uno fra 14 percorsi ed accendi il motore!

TIME TRIAL (CONTRO IL TEMPO)

Fai registrare nuovi record e batti i tuoi migliori tempi sul giro correndo nella modalità TIME TRIAL. Dopo aver fatto registrare il tuo primo tempo (e quindi il miglior tempo dopo quella gara), un'immagine „fantasma“ di quella prestazione correrà con te nei tuoi successivi tentativi.

Nota: i dati delle tue performance occuperanno circa 224 KB di spazio sul Memory Stick Duo™.

CHALLENGES (SFIDE)

Ci sono tre diverse sfide che possono essere sbloccate in StateShift completando i tornei nella modalità Carriera. Puoi guadagnare una medaglia per ogni sfida su ogni tracciato del gioco. Quindi per completare il gioco al 100% dovrai ottenere 3 medaglie (una per ogni sfida) su ognuno dei 14 tracciati, per un totale di 42 medaglie d'oro da guadagnare: buona fortuna!

Le sfide sono:

Nome	Icona	Descrizione
Energy Drain		La tua energia StateShift scende, assicurati che non arrivi a zero, altrimenti il gioco avrà fine: derapa molto e raccogli tutti gli oggetti con energia!
Critical Damage		In questa sfida potrai urtare il tuo veicolo solo tre volte; alla quarta volta il tuo veicolo sarà distrutto.
Check-points		Arriva ai checkpoint in tempo, altrimenti sarà Game Over!

TUTORIAL

Quando sarai premiato con un nuovo StateShift, sarà sbloccato un tutorial che ti spiegherà come usarlo. Questo tutorial sarà mostrato automaticamente all'inizio del prossimo torneo, ma puoi selezionarlo anche dal menu principale in modo da esercitarti meglio col relativo StateShift.

MULTIPLAYER (MULTIGIOCATORE)

Usa la modalità Ad Hoc del PSP® (PlayStation®Portable) per una battaglia wireless per un massimo di quattro amici. Carica il gioco, fai scorrere l'interruttore WLAN e quindi seleziona MULTIPLAYER.

Nel menu MULTIPLAYER l'host può modificare le seguenti opzioni:

- Il tracciato (sono disponibili tutti i tracciati nella modalità multi-gioco)
- Le armi
- Gli oggetti che si possono distruggere
- Gli oggetti da raccogliere con energia

Sia l'host che il client possono cambiare il proprio personaggio premendo il tasto .

MODALITÀ AD HOC

Connettiti con i tuoi amici tramite la modalità Ad Hoc e sfidali in una partita MULTIPLAYER.

Preparare la modalità Ad Hoc

Prima d'iniziare il gioco in modalità Ad Hoc, assicurati che tutti i giocatori abbiano preparato il proprio sistema PSP® seguendo le istruzioni di seguito.

1. Specifica le impostazioni di gioco per la modalità Ad Hoc. Usando il menu Home del sistema PSP®, tutti i giocatori devono scegliere „Impostazioni“, quindi „Impostazioni di rete“ ed impostare la „Modalità Ad Hoc“ su „Automatica“. Se impostando „Automatica“ non consente a tutti di connettersi, tutti i giocatori devono scegliere un canale fra „Can1“, „Can6“ o „Can11“ (tutti devono usare la stessa impostazione).
2. Accendi l'interruttore WLAN. Fai scorrere l'interruttore WLAN su ON prima di giocare. L'interruttore deve rimanere in posizione ON durante il gioco.
3. Durante il gioco, i sistemi PSP® dovrebbero essere tenuti il più vicino possibile fra loro.
4. Scegli MULTIPLAYER e quindi connettiti alla rete wireless locale. Scegli se vuoi partecipare ad una partita iniziata da un amico o consentire ad un amico di accedere a una partita creata da te.

NOTA: la modalità MULTIPLAYER è per un minimo di 2 e un massimo di 4 giocatori.

STAFF DI ENGINE SOFTWARE

Produttore esecutivo

NO WUBBELS

Produttore associato

RIJUD VAN DE MOOSDYK

Programmatore capo

JEROEN SCHMITZ

Programmatore

JAN-LIEUWE KOOPMANS

JORIS VAN GASTEREN

PIM KOOMEN

Programmatore senior technology

Joris van Gasteren

Programmatore della linea

JEROEN SCHMITZ

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Sistema della partnership da

MEQON Research AB

Software della linea

PIM KOOMEN

Programmatore audio

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Direttore artistico

ROMBOUT CASANDER

"Dedica"

ARJEN VAN HAREN

CHRISTIAAN VAN HOEGEE

MAARTEN ZWETSLOOT

MARCO WILLEMSSEN

MATTHEW WILMOT

SANDRA MEIJER

ERIK BAKKER

Game Designer del titolo

MARCO WILLEMSSEN

Consulente artistico

ROMBOUT CASANDER

Consulente artistico del personaggio

SJOERD WENTING

Programmatore 3D/Mod

ARJEN VAN HAREN

JAN-LIEUWE KOOPMANS

PIM KOOMEN

Game Designer

RIJUD VAN DE MOOSDYK

Design del gioco

STATESHIFT TEAM

Salto e Moxie di

BART ROIJMANS

Riprogrammatori speciali e

FERNANDO SMIT

GORDON HALL

DARREN JOBLING

IGOR FRID

MARTIN JANSE

MARCUS LYSSEN

MATTHEW CONTE

DAVID FAHRER

MARK GREENSHIELDS

SANDRA VAN ONNA

RENE VAN ONNA

RUDY DE JONG

COEN CAMPMAN

SARAH AMZAH

HARRY VAN HOREN

RICHARD MANDEL

LAUGHING JACKAL LTD

Manager di sviluppo

DAREN MORGAN

Produttore Senior

ALASDAIR EVANS

Produttore

SIMON DAVIS

Game Tester

STEPHEN BARBER

in

ROSS BRIERLEY

BEN ROGERS

Direttore artistico e packaging

STUART NEAL

STATESHIFT © Copyright 1997

Engine Software BV,

Tutti i diritti riservati.

DESIGN & DEVELOPMENT

DA ENGINE SOFTWARE

www.engine-software.com

STATESHIFT

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Nach einer Zeit politischer Unruhen zu Beginn des 21. Jahrhunderts führte die vorhergesagte Rohstoffknappheit zum Zusammenbruch der Weltwirtschaft.

Als selbst die mächtigsten Länder der Welt bankrott waren, kauften einige der größten Firmen den Großteil der militärischen Ressourcen auf und führten gegen ihre Konkurrenten Krieg um mehr Territorium, Rohstoffe und Geschäftsgeheimnisse. In dieser neuen Welt lebt die Mehrheit der Menschen in alten Städten ohne Hoffnung auf eine bessere Zukunft. Nur die Elite, die Reichen und Mächtigen, haben sich in neuen Provinzen an den Rändern der alten Städte eingerichtet. Für die Menschen in den Slums sind die illegalen Untergrundrennen auf der ganzen Welt ihr einziger Zeitvertreib.

Diese Rennen finden seit dem Jahr 2051 statt und wurden in kürzester Zeit sehr beliebt. Mit selbst gebauten schweren Rennmaschinen werden Turniere auf der ganzen Welt ausgetragen. Arme und Reiche interessieren sich gleichermaßen für diese Rennen, schließen Wetten ab und unterstützen manchmal sogar bestimmte Fahrer, was niemand je zugeben würde. Zum ersten Mal finden neun legale Turniere statt, in denen nur die besten Fahrer zugelassen sind. Werden Sie Geschichte schreiben?

FAHREN/STANDARDSTEUERUNG

Taste	Aktion
 -Taste	Beschleunigen/ Menüoption auswählen
 -Taste	Bremse/Rückwärtsgang
 -Taste	Waffe abfeuern
Richtungstasten  / 	Lenken
Analog-Pad  / 	Lenken
 -Taste	Rennen anhalten/ Menüoption auswählen
 -Taste	Kamera wechseln
 or 	StateShifts aktivieren

SPIELBILDSCHIRM



PAUSEMENÜ

Auf das PAUSE-Menü greifen Sie während des Rennens mit der -Taste zu. Es folgt eine kurze Beschreibung der verschiedenen Optionen:

Back To Game (Zurück zum Spiel): Das Rennen fortsetzen

Retry (Neuer Versuch): Die aktuelle Strecke neu starten

Sound-Music (Sound/Musik): Sound- und
Musiklautstärke ändern

StateShifts: StateShift-Tastenkombinationen anzeigen

Exit Game (Spiel beenden): Zum Hauptmenü zurückkehren

SPIELERPROFILE

Wenn Sie StateShift zum ersten Mal starten, werden Sie gebeten, ein Profil im Profilmanager anzulegen. In MEHRSPIELER-Partien erscheint dieser Name auf Ihrem Fahrzeug.

Befindet sich ein Profil auf dem Memory Stick™, lädt das Spiel automatisch das Standardprofil (Ihr letztes gewähltes Profil). Unter OPTIONS (Optionen) und „Profile“ können Sie das gewählte Profil ändern. In diesem Bildschirm haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, Profile zu löschen und neu zu erstellen.

Wenn Ihr Spielfortschritt automatisch auf den Memory Stick™ gespeichert wird, erscheint ein Speicherbildschirm wie im Beispiel unten. Während des Speicherns sollten Sie Ihr PSP®-System nicht ausschalten, in den Standby-Modus versetzen oder den Memory Stick™ entfernen, da die Speicherdaten ansonsten beschädigt werden könnten. Bitte beachten Sie, dass Profildaten nur gespeichert werden können, wenn ein Memory Stick™ eingesteckt ist.

CHARAKTERE

Das Spiel enthält sechs Charaktere mit jeweils eigenem Fahrzeug. Einige der Charaktere sind bereits zu Beginn spielbar, andere müssen Sie im KARRIEREMODUS freischalten.

Der von Ihnen gespielte Charakter behält Objekte, die Sie im Spiel freischalten. Wenn Sie also z. B. einen speziellen StateShift freischalten, während Sie als Leonard Keyes spielen, kann nur Leonard Keyes ihn aktivieren. Nachdem Sie alle Turniere und Herausforderungen mit einem Charakter abgeschlossen haben, können Sie das Spiel mit einem anderen Charakter neu starten.

STATESHIFTS

StateShifts unterscheiden Ihr Fahrzeug (und die Ihrer Konkurrenten) von normalen Fahrzeugen. Sie schalten sie frei, indem Sie Turniere im Karrieremodus abschließen.

Alle StateShifts verbrauchen Energie. Diese erhalten Sie durch Rutschen oder durch besondere StateShift-Energie-Powerups.

Die freischaltbaren StateShifts:

Name	Symbol	Beschreibung
Dragster		Beschleunigt Ihr Fahrzeug, schränkt jedoch die Lenkung ein
Scorch		Verbessert die Lenkung Ihres Fahrzeugs
Mammoth		Verstärkt Ihr Fahrzeug, sodass es bei Zusammenstößen mit Wänden nicht explodiert. Sie können Kisten ohne Geschwindigkeitsverlust zerstören. Als zusätzlichen Bonus haben Sie die Möglichkeit, gegnerische Fahrzeuge zu zerstören, indem Sie sie rammen.
Ghost		Bei Aktivierung tritt Ihr Fahrzeug in einen anderen dimensional Zustand ein. Sie prallen von Wänden ab, fahren durch Kisten und die meisten Waffen haben keine Auswirkung auf Sie.

WAFFEN

Nach Freischalten des „Ghost“-StateShifts, werden folgende Waffen in den Rennen verfügbar:

Name	Symbol	Beschreibung
Raketen		Der Fahrer vor Ihnen wird automatisch von drei Raketen erfasst. Ein Entkommen ist nur durch scharfe Kurven möglich!
Mine		Legt eine Mine hinter Ihnen.
Streu-Bombe		Schießt drei kleine Bomben auf alle Fahrer vor Ihnen und kann mehrere Fahrzeuge gleichzeitig zerstören.
EMP		Eine äußerst gefährliche Waffe, die alles um Sie herum zerstört. Der Radius ist zwar gering, aber wenn sich jemand in Ihrer Nähe befindet, ist es aus mit ihm!

Wenn ein Gegner eine Waffe abfeuert und Sie ein wahrscheinliches Ziel sind, erscheint die Waffenanzeige. Dort sehen Sie, wie viel Zeit Ihnen noch bleibt, bis Sie getroffen werden. Sie können Waffen ausweichen, indem Sie den „Ghost“-StateShift aktivieren.

SPIELMODI

CAREER MODE (Karrieremodus)

Der Hauptmodus des Spiels mit neun verschiedenen Turnieren. Wenn Sie die Turniere gewinnen, schalten Sie zusätzliche Strecken und Objekte frei.

Jede während eines Turniers gefahrene Strecke bringt Ihnen Punkte ein (siehe Tabelle).

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Punkte	12	10	8	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1

QUICK RACE (Schnelles Rennen)

Ein Einzelrennen gegen 15 Konkurrenten. Wählen Sie eine von 16 Strecken aus und starten Sie die Motoren!

TIME TRIAL (Zeitrennen)

Im Modus TIME TRIAL können Sie neue Rekorde aufstellen und Ihre besten Rundenzeiten überbieten. Nachdem Sie Ihre erste Zeit (und nach dem Rennen den besten Rekord) erhalten haben, fährt in nachfolgenden Rennen ein „Geisterbild“ von Ihnen mit.

Hinweis: Geisterbild-Daten benötigen ca. 224 KB freien Speicherplatz auf dem Memory Stick Duo™.

CHALLENGES (Herausforderungen)

Indem Sie Turniere im KARRIEREMODUS abschließen, können Sie drei verschiedene Herausforderungen freischalten. Sie haben die Möglichkeit, in jeder Herausforderung eine Medaille für die verschiedenen Strecken im Spiel zu erhalten. Um also das Spiel zu 100 % zu bewältigen, müssen Sie 14 Medallien (eine pro Strecke) in drei Herausforderungen, also insgesamt 42, erhalten – Viel Glück!

Die Herausforderungen:

Name	Symbol	Beschreibung
Energy Drain		Ihre StateShift-Energie nimmt ab. Fällt sie auf Null, ist das Spiel beendet. Rutschen Sie also viel und sammeln Sie die Energie-Powerups ein!
Critical Damage		In dieser Herausforderung sind nur drei Zusammenstöße erlaubt. Beim vierten erleidet Ihr Fahrzeug einen Totalschaden.
Check-points		Wenn Sie es nicht rechtzeitig bis zum nächsten Kontrollpunkt schaffen, ist das Spiel beendet!

TUTORIAL

Wenn Sie einen neuen StateShift erhalten, wird ein entsprechendes Tutorial freigeschaltet, das automatisch beim Starten des nächsten Turniers erscheint. Sie können es jedoch auch über das Hauptmenü aufrufen und die Verwendung des StateShifts ein bisschen intensiver üben.

MULTIPLAYER (Mehrspieler)

Im Ad-hoc-Modus des PSP®-Systems treten Sie drahtlos gegen bis zu vier Freunde an. Starten Sie das Spiel, schalten Sie den WLAN-Schalter ein und wählen Sie MULTIPLAYER.

Im MULTIPLAYER-Menü kann der Host folgende Optionen einstellen:

- Rennstrecke (im Mehrspielermodus sind alle Strecken verfügbar)
- Waffen
- Zerstörbare Objekte
- Energie-Powerups

Host und Gast können ihren Charakter mit der -Taste wechseln.

AD-HOC-MODUS

Verbinden Sie sich mit Ihren Freunden im Ad-hoc-Modus und fordern Sie sie zu einem MEHRSPIELER-Rennen heraus.

Ad-hoc-Modus einrichten

Vor dem Start eines Spiels im Ad-hoc-Modus müssen alle Spieler ihre PSP®-Systeme wie nachfolgend beschrieben einrichten.

1. Legen Sie die Spieleinstellungen für den Ad-hoc-Modus fest. Über das Home-Menü des PSP®-Systems wählen alle Spieler „Einstellungen“, „Netzwerk-Einstellungen“ und stellen den „Ad-hoc-Modus“ auf „Automatisch“. Falls mit der Einstellung „Automatisch“ nicht alle Mitspieler eine Verbindung herstellen können, sollten Sie entweder „K 1“, „K 6“ oder „K 11“ wählen (d.h., jeder Spieler sollte dieselbe Einstellung verwenden).
2. Schalten Sie den WLAN-Schalter vor dem Spielen ein. Bewegen Sie ihn dazu in die ON-Position. Der Schalter muss beim Spielen in dieser Position bleiben.
3. Während des Spiels sollten sich die PSP®-Systeme in einem möglichst geringen Abstand zueinander befinden.
4. Wählen Sie MULTIPLAYER und verbinden Sie sich mit einem Wireless Local Area Network. Wählen Sie aus, ob Sie einem bereits von einem Freund gestarteten Spiel beitreten oder einem Freund ermöglichen möchten, einem von Ihnen gehosteten Spiel beizutreten.

HINWEIS: Im Mehrspielermodus können 2 – 4 Spieler gegeneinander antreten.

ENGINE SOFTWARE

Executive Producer

NO WUBBELS

Co-Producer

RIJUD VAN DE MOOSDYK

Editing/Postproduction

JEROEN SCHMITZ

Postproduction

JAN-LIEUWE KOOPMANS

JORIS VAN GASTEREN

PIM KOOMEN

Game Technology/Postproduction

Joris van Gasteren

Visuals/Editor/Postproduction

JEROEN SCHMITZ

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Visuals/Editor

MEQON Research AB

Executive Producer

PIM KOOMEN

Audio/Postproduction

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Executive/Editing

ROMBOUT CASANDER

"Dutch"

ARJEN VAN HAREN

CHRISTIAAN VAN HOEGEE

MAARTEN ZWETSLOOT

MARCO WILLEMSSEN

MATTHEW WILMOT

SANDRA MEIJER

ERIK BAKKER

Editing/Level Design

MARCO WILLEMSSEN

Concept/Art

ROMBOUT CASANDER

Concept/Art/Direction

SJOERD WENTING

Editor/Editing

ARJEN VAN HAREN

JAN-LIEUWE KOOPMANS

PIM KOOMEN

Editing/Design

RIJUD VAN DE MOOSDYK

Script/Design

STATESHIFT TEAM

Sound and Music

BART ROIJMANS

Executive/Art

FERNANDO SMIT

GORDON HALL

DARREN JOBLING

IGOR FRID

MARTIN JANSE

MARCUS LYSEN

MATTHEW CONTE

DAVID FAHRER

MARK GREENSHIELDS

SANDRA VAN ONNA

RENE VAN ONNA

RUDY DE JONG

COEN CAMPMAN

SARAH AMZAH

HARRY VAN HOREN

RICHARD MANDEL

LAUGHING JACKAL LTD

Executive/Manager

DAREN MORGAN

Executive/Producer

ALASDAIR EVANS

Producer

SIMON DAVIS

Executive

STEPHEN BARBER

Art

ROSS BRIERLEY

BEN ROGERS

Script and Preproduction

STUART NEAL

STATESHIFT © Copyright 1997

Engine Software BV,

Alle Rechte vorbehalten.

DESIGN UND ENTWICKLUNG

ENGINE SOFTWARE

www.engine-software.com

STATESHIFT

TRASFONDO

Tras una era de descontento político durante el comienzo del siglo XXI, la tan anunciada escasez de recursos naturales provocó la caída de la economía mundial.

Después de que incluso los países más poderosos del mundo cayeran en bancarrota, varias de las mayores compañías adquirieron los recursos militares y libraron guerra tras guerra contra sus competidores pujando por obtener más territorios, recursos o secretos empresariales. En este nuevo mundo, la mayoría de la especie humana vive en viejas ciudades sin esperanza de una vida mejor en el futuro. Solo la élite, los ricos y poderosos, viven en ciudades nuevas construidas en los límites de las viejas ciudades. La gente de los suburbios solo tiene ilusión por una cosa, las carreras ilegales subterráneas celebradas por todo el mundo.

Estas carreras empezaron a tener lugar en 2051, y rápidamente se hicieron muy populares. Bóldos personalizados compiten en torneos por todo el mundo. Tanto pobres como ricos tienen un gran interés en estas carreras, apostando por los ganadores, y a veces apoyando a cierto conductor que nadie admitiría. Por primera vez se van a organizar nueve torneos legales en los que solo se admitirá a los mejores entre los mejores.

¿Qué parte de la historia?

CONTROLES PARA CONDUCIR Y PREDETERMINADOS

Botón	Acción
Botón 	Acelerar/Seleccionar opción del menú
Botón 	Frenar/Marcha atrás
Botón 	Disparar arma
Botones de dirección  / 	Girar
Pad analógico  / 	Girar
Botón 	Detener carrera/Seleccionar opción del menú
Botón 	Cambiar cámara
 or 	Activar StateShifts

PANTALLA DE JUEGO



MENÚ DE PAUSA

Este es el menú de pausa (se accede pulsando  durante una carrera). A continuación se describen los elementos del menú:

Back To Game [Volver a la partida]: Reanuda la carrera.

Retry [Volver a intentar]: Volver a recorrer el circuito

Sound-Music [Sonido - Música]: Cambia el sonido y el volumen de la música.

StateShifts: Consulta las diferentes combinaciones de botones StateShift.

Exit Game [Salir de la partida]: Vuelve al menú principal.

PERFILES DE JUGADOR

La primera vez que juegues a StateShift, se te pedirá que crees un perfil utilizando un administrador de perfiles. Durante una partida multijugador, este nombre aparecerá encima de tu vehículo.

Si hay un perfil en el Memory Stick™, el juego cargará automáticamente el perfil "predeterminado" (el último que se seleccionó). Puedes cambiar manualmente el perfil seleccionado entrando en **OPTIONS [OPCIONES]** y después en "Profile" [Perfil]. También puedes borrar perfiles anteriores o crear nuevos en esta pantalla.

Cuando los avances se guardan automáticamente en un Memory Stick™, el juego muestra una pantalla como la hay más abajo. Cuando esté guardando, no apagues la PSP® (PlayStation®Portable), no la pongas en modo de suspensión ni saques el Memory Stick™, ya que esto puede provocar daños en los datos guardados. Atención, los datos del perfil solo pueden guardarse si hay un Memory Stick™ insertado.

PERSONAJES

El juego presenta a 6 personajes diferentes, cada uno con su propio vehículo. Algunos de estos personajes se pueden usar desde el principio, a otros tendrás que desbloquearlos en el CAREER MODE [MODO CARRERA].

Cualquier objeto que desbloquee durante la partida permanecerá con el personaje actual con el que juegues. Por tanto, tras desbloquear un StateShift especial jugando con Leonard Keyes, solo Leonard Keyes podrá activar ese StateShift. Después de completar el juego (todos los torneos y desafíos) con un personaje, podrás volver a empezar con otro.

STATESHIFTS

Los StateShifts son lo que diferencian tu vehículo (y los de tus competidores) de los vehículos normales. Estos StateShifts pueden desbloquearse completando los torneos en el Career mode [Modo carrera].

Todos los StateShifts necesitan energía. Puedes conseguirla maniobrando o recogiendo cápsulas de energía StateShift.

Los StateShifts que se pueden desbloquear son:

Nombre	Icono	Descripción
Dragster		Acelera el vehículo, pero limita la capacidad de maniobrar.
Scorch		Mejora la capacidad de maniobrar de tu vehículo
Mammoth		This StateShift makes your vehicle very strong, so no exploding when crashing to a wall. Crates can be destroyed without a drop in speed. As a bonus you can destroy other cars by ramming into an opponent.
Ghost		Al activarlo, el vehículo pasa a otro estado dimensional. Rebotarás en las paredes, atravesarás las cajas y la mayoría de las armas no te afectarán.

ARMAS

Después de desbloquear el StateShift Ghost, desbloquearás las armas para las carreras. Las armas que puedes recoger son:

Nombre	Icono	Descripción
Missiles		Tres misiles apuntarán al corredor de delante. Solo un giro brusco o doblar una esquina te pueden salvar.
Mina		Deja una mina detrás de ti.
Cluster bomb		Dispara tres series de tres bombas pequeñas a todos los de delante. Pueden destruir a varios corredores.
EMP		Un arma muy poderosa. Destruirá a todos a tu alrededor. Tiene poco alcance, pero cuando alguien está cerca de ti, está acabado.

Cuando un rival dispare un arma y seas un posible objetivo, aparecerá el indicador de arma. Este indicador te mostrará cuánto tiempo tienes antes de que el arma te alcance. Podrás evitarla activando el StateShift Ghost.

TIPOS DE PARTIDA

CAREER MODE (MODO CARRERA)

Es el modo principal del juego. Hay nueve (9) torneos diferentes en los que avanzar. Al jugar y ganar estos torneos, el jugador desbloquea fases extra y objetos para el juego.

Por cada circuito que completes durante un torneo, recibirás una serie de puntos (ver tabla de abajo).

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Puntos	12	10	8	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1

QUICK RACE (CARRERA RÁPIDA)

Una carrera contra 15 oponentes. Elige uno de los 14 circuitos diferentes y arranca los motores.

TIME TRIAL (PRUEBA CONTRARRELOJ)

Consigue nuevos récords y bate tus tiempos de mejor vuelta corriendo en el modo TIME TRIAL (PRUEBA CONTRARRELOJ). Después de conseguir tu primer tiempo (y después de esa carrera, tu mejor récord), una "imagen fantasma" de dicha carrera correrá junto a ti en las siguientes ocasiones.

Nota: Los datos fantasma necesitan alrededor de 224 KB de espacio en el Memory Stick Duo™.

CHALLENGES (DESAFÍOS)

Hay tres desafíos diferentes por desbloquear al terminar los torneos del CAREER MODE (MODO CARRERA). Puedes conseguir una medalla por cada desafío de cada circuito del juego. Así que para completar el 100% del juego, necesitas conseguir 14 medallas (una por cada circuito) en tres desafíos. Eso hace 42 medallas de oro por conseguir, ¡buena suerte!

Los desafíos son los siguientes:

Nombre	Icono	Descripción
Energy Drain		La energía StateShift está descendiendo, asegúrate de que no llega a cero o la partida acabará. Así que maniobra mucho para conseguir esas cápsulas de energía.
Critical Damage		En este desafío solo puedes chocar tres veces, la cuarta vez tu vehículo estará más allá de toda reparación.
Check-points		Llega al siguiente punto de control a tiempo. Si no lo haces... ¡se acabó la partida!

TUTORIAL

Cuando consigues un nuevo StateShift, se desbloquea un tutorial sobre cómo utilizarlo. Este tutorial se muestra automáticamente la próxima vez que empieces un torneo, pero puedes seleccionarlo en el menú principal para que puedas practicar un poco más.

MULTIPLAYER (MULTIJUGADOR)

Utiliza el Modo Ad hoc de PSP® (PlayStation®Portable) para disfrutar de una batalla inalámbrica hasta contra cuatro amigos. Carga el juego, enciende el interruptor WLAN y después selecciona MULTIPLAYER (MULTIJUGADOR).

En el menú MULTIPLAYER (MULTIJUGADOR) el anfitrión puede modificar las siguientes opciones:

- Los circuitos (todos los circuitos están disponibles durante la partida multijugador)
- Armas
- Objetos destruibles
- Cápsulas de energía

Tanto el anfitrión como el cliente pueden cambiar de personaje pulsando el botón .

MODO AD HOC

Conéctate con tus amigos mediante el Modo Ad hoc y desafíalos a una partida multijugador.

Cómo configurar el Modo Ad hoc

Antes de empezar una partida con el Modo Ad hoc, asegúrate de que todos los jugadores configuran sus sistemas PSP® según las siguientes instrucciones.

1. Especifica la configuración de juego para el Modo Ad hoc. Utilizando el menú inicial del sistema PSP®, todos los jugadores deben seleccionar "Ajustes", después "Configuración de red" y poner "Modo Ad hoc" en "Automático". Si el ajuste "Automático" no permite que todos establezcan una conexión, todos los jugadores deben seleccionar "Ch1", "Ch6" o "Ch11" (es decir, todos deben usar el mismo ajuste).
2. Pon el interruptor WLAN en "On" [Encendido]. El interruptor WLAN debe estar en posición ON antes de jugar. El interruptor debe quedarse en posición ON mientras se juega.
3. Mientras juegas, los sistemas PSP® deben permanecer todo lo cerca posible.
4. Selecciona MULTIPLAYER (MULTIJUGADOR), después conecta con la red de área local inalámbrica. Elige si quieres unirse a una partida ya iniciada por un amigo, o permitir a un amigo que se conecte a una partida en la que eres el anfitrión.

NOTA: MULTIPLAYER (MULTIJUGADOR) es para 2 - 4 jugadores.

CRÉDITOS

PERSONAL DE ENGINE SOFTWARE

Productor ejecutivo
NO WUBBELS

Productor asociado
RUUD VAN DE MOOSDYK

Productor principal
JEROEN SCHMITZ

Productores
JAN-LIEUWE KOOPMANS
JORIS VAN GASTEREN
PIM KOOMEN

Productores de tecnología control
Joris van Gasteren

Productores de tests
JEROEN SCHMITZ

JAN-LIEUWE KOOPMANS

Motor Beta de
MEQON Research AB

Integración de sonido
PIM KOOMEN

Productores de sonido
JAN-LIEUWE KOOPMANS

Dirección artística
ROMBOUT CASANDER

"Directores"
ARJEN VAN HAREN
CHRISTIAAN VAN HOEGEE
MAARTEN ZWETSLOOT
MARCO WILLEMSSEN
MATTHEW WILMOT
SANDRA MEIJER
ERIK BAKKER

Directores de cine principal
MARCO WILLEMSSEN

Escenas
ROMBOUT CASANDER

Escenas de persecución
SJOERD WENTING

Productores de CGI
ARJEN VAN HAREN
JAN-LIEUWE KOOPMANS
PIM KOOMEN

Director principal
RUUD VAN DE MOOSDYK

Equipo de juego
STATESHIFT TEAM

Escenas y edición de
BART ROIJMANS

Agradecimientos especiales:
FERNANDO SMIT
GORDON HALL
DARREN JOBLING
IGOR FRID
MARTIN JANSE
MARCUS LYSSEN
MATTHEW CONTE
DAVID FAHRER
MARK GREENSHIELDS
SANDRA VAN ONNA
RENE VAN ONNA
RUDY DE JONG
COEN CAMPMAN
SARAH AMZAH
HARRY VAN HOREN
RICHARD MANDEL

LAUGHING JACKAL LTD

Dirección de desarrollo
DAREN MORGAN

Productor asociado
ALASDAIR EVANS

Productor
SIMON DAVIS

Escenario de pruebas
STEPHEN BARBER

Control de calidad
ROSS BRIERLEY
BEN ROGERS

Diseño artístico y presentaciones
STUART NEAL

STATESHIFT © Copyright 1997

Engine Software BV,

Todos los derechos reservados.
DISEÑO Y DESARROLLO

POR ENGINE SOFTWARE

www.engine-software.com

STATESHIFT